

**UPAYA PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK KELAS A1**

DI TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2 SUKARAME

BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Raden Intan Lampung Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Oleh:

METI ARTIKA

NPM 1511070148

Prodi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H / 2020M

**UPAYA PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK KELAS A1
DI TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2 SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Raden Intan Lampung Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Oleh:

METI ARTIKA

NPM 1511070148

Prodi Pendidikan Islam AnakUsiaDini

Pembimbing I : Drs. Sa'idy, M.Ag

Pembimbing II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTANLAMPUNG
1441 H / 2020 M**

ABSTRAK

Diera yang semakin modern seperti saat ini dalam mengembangkan motorik kasar anak banyak pendidik serta orang tua yang hanya terfokus dengan permainan modern saja dan permainan tradisional mulai dilupakan, hal ini dibuktikan dengan sulitnya penulis menemukan sekolah yang masih menerapkan permainan tradisional khususnya daerah Bandar Lampung. Permainan tradisional yang digunakan dalam mengembangkan motorik kasar anak salah satunya adalah permainan gobak sodor dan permainan bentengan. Sedangkan permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan anak usia dini sebagai upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kualitatif yang melibatkan 2 orang guru di kelas A1 data yang dikumpulkan penulis melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara display data, reduksi data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional sebagai berikut: 1) guru menentukan tema, jenis dan tujuan kegiatan permainan. 2) Guru memilih tempat dan ruang yang memadai dalam melakukan permainan 3) Guru menyiapkan bahan dan peralatan sebelum memulai kegiatan permainan 4) Guru memberikan contoh dan menjelaskan urutan langkah-langkah permainan 5) Guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan kurikulum saat ini 6) Guru melakukan evaluasi terhadap anak setelah melakukan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa enam langkah pedoman guru dalam menerapkan permainan tradisional ini dapat diterapkan pada anak usia dini dalam mengembangkan motorik kasar anak. pendidik tidak harus menekan tingkat keberhasilan anak melainkan harus melihat setiap kemampuan yang dimiliki anak karena kemampuan anak berbeda-beda.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Tradisional



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi :

**UPAYA PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR
ANAK KELAS A1 DI TAMAN KANAK-KANAK
ASSALAM 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa :

METI ARTIKA

NPM :

1511070148

Jurusan :

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas :

Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sa'idy, M.Pd

NIP. 199603101994031007

Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (072) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **UPAYA PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK KELAS A1 DI TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2 SUKARAME BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **METI ARTIKA**, NPM: **1511070148**, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden-Intan Lampung, pada hari/tanggal: **Kamis, 19 Desember 2019.**

TIM PENGUJI

Ketua : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

Sekretaris : **Neni Mulya, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**

Pembahas Pendamping I : **Drs. Sa'idy, M.Pd**

Pembahas Pendamping II : **Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd**

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

...
 ۞ دُونِهِ مَن لَّهُمْ وَمَالُهُمْ مَرَدَّفًا سُوْءًا بِقَوْمٍ اَللّٰهُ اَرَادَ اِذَا بَاۡنَفْسِهِمْ مَّا يَغَيِّرُوْا حَتّٰى يَّقُوْمَ مَّا يَغَيِّرُ لَا اِلٰهَ اِلَّا ۚ

۞ وَال ۞

Artinya:

Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S Ar-Ra'd ayat 11)¹

¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan terjemah*, (Bandung:Diponegoro, 2005), H. 250.

PERSEMBAHAN

Sebagai tanda bukti dan hormat serta kasih sayang, Aku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Ibunda Rosda wati dan ayahanda Khoiruddin yang senantiasa membimbing ku serta menyayangi ku, menjadi penyemangat ku, dan selalu memberikan motivasi serta do'a yang tidak ada putus-putusnya, mengingatkan ku untuk tidak putus asa dalam meraih cita-cita dan kesuksesan, hingga menghantarkan ku menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, semoga Allah selalu memuliakan mereka baik di dunia maupun di akhirat.
2. Saudara-saudara kandungku M. Nazrul Patih, S.Pd, Ridho Putra Sandi, S.Pd, Yesi Emilia, S.Pd, Rizka Antoni. tersayang, terimakasih atas dukungan, nasehat serta motivasi kalian yang selalu menjadi penyemangat.
3. Almamater ku tercita UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Meti Artika dilahirkan di Paghda Haga Kabupaten Pesisir Barat pada tanggal 04 November 1996. Peneliti adalah anak keempat dari lima saudara dari pasangan bapak Khoiruddin dan Ibu Rosda wati. Pendidikan SD di tamatkan di SDN 2 Lemong pada tahun 2008. Dan melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Lemong di tamatkan pada tahun 2011. Pendidikan selanjutnya dijalani di MAN 1 Poncowati Lampung Tengah dari tahun 2011-2012 kemudian melanjutkan pendidikan di MAN 1 Pesisir Barat dan ditamatkan pada tahun 2014. Dan pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Di UIN Raden Intan Lampung saya mengikuti salah satu UKM kampus yakni UKM Pencak Silat korlat Persaudaraan Setia Hati Terate kemudian mengikuti salah satu organisai yaitu Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) dan juga mengikuti Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur khadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi agung Muhammad SAW, beserta keluarga dan parasahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan, hal ini semua semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, namun atas bimbingan dari berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan teratasi oleh karena itu penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah memberi berbagai pengarahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Drs, Sa'idy, M,Ag sebagai dosen pembimbing 1 dan Cahniyo W Kuswanto, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikanya penulisan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuannya

kepada penulis dan juga para staf yang telah banyak membantu untuk terselesaikannya skripsi ini.

5. Bapak/ibu staf perpustakaan pusat maupun perpustakaan Tarbiyah yang telah membantu keperluan buku selama kuliah dan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Sartika Putri Fauziana,S.Si, M.Pd selaku kepala Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.
7. Untuk teman-teman seperjuangan khususnya jurusan PIAUD angkatan 2015.

Semoga bantuan dan amal mereka akan memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis dan berguna bagi bangsa dan agama, Aamiin.

Bandar Lampung, 2020

Penulis

Meti Artika

NPM. 1511070148

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Fokus penelitian	8
C. Rumusan masalah.....	9
D. Tujuan penelitian.....	9
E. Manfaat penelitian.....	9
F. Tinjauan pustaka	10
G. Metode penelitian.....	12
a) Pendekatan dan prosedur penelitian.....	12
b) Desain penelitian.....	14
c) Partisipan dan tempat penelitian	14
d) Prosedur pengumpulan data	25
e) Prosedur analisis data	17
f) Pemeriksaan keabsahan data	20

BAB II KAJIAN TEORI

A. Permainan tradisional.....	24
1. Pengertian permainan tradisional.....	24
2. Manfaat permainan tradisional.....	26
3. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	29
4. Jenis permainan tradisional	31
a. Permainan gobak sodor.....	31
b. Permainan bentengan atau jaga tiang.....	38

B. Perkembangan motorik kasar	44
1. Pengertian motorik kasar anak	44
2. Kegiata-kegiatan yang harus dilakukan oleh orang tua maupun guru dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak	46
3. Perkembangan motoric kasar anak sesuai dengan usianya	53
4. Manfaat perkembangan motoric kasar anak	55
5. Kemampuan gerak motoric kasar anak	57

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

a) Gambaran umum objek	58
1. Sejarah	58
2. Visi dan misi	59
3. Tujuan TK Assalam 2	71
4. Letak geografis TK Assalam 2	60
5. Struktur program	61
6. Pengaturan beban belajar	62
7. Data tenaga pengajar /guru	63
8. Tugas tambahan	64
9. Data sarana dan prasarana	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	67
B. Pembahasan	75

BAB V KESIMPULAN SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
C. Penutup	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	1	Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas A1 TK Assalam2 Sukarame Bandar Lampung	7
Tabel	2	Prasurvey Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Tk Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung	7
Tabel	3	Struktur Program TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.....	73
Tabel	4	Beban Belajar di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung	74
Tabel	5	Keadaan Guru TK Assalam 2 Sukarame Tahun Pelajaran 2018-2019	75
Tabel	6	Data Jumlah Siswa	76

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Dr. Aep Rohendi, M.Pd dan Laurens Seba, M.Pd Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik kahlus, motorik kasar adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar (*big muscle*) atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan. Contoh, kemampuan duduk, berjalan, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil (*fine muscle*). Perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekan pada kemampuan koordinasi. Gerakan motorik halus berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.²

Aktifitas fisik motorik yang rendah akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak. Guru perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap gerakan, sehingga anak memiliki partisipasi yang lebih tinggi. Beberapa peneliti menemukan bahwa aktivitas fisik motorik sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak, dengan demikian anak harus aktif secara fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik baru, melalui gerak motorik.³

²Aep Rohendi, Laurens Seba, *Perkembangan Motorik Pengantar Teori Dan Implikasinya Dalam Belajar*, (Bandung:Alfabeta, 2017), H. 119

³Ria Susanti, Syafrimen Syafril, Rifda El Fiah Titik Rahayu. "Enam Cara Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Metode Pemberian Tugas".*Procedia-Social And Behavioral Sciences* 00 (2016) 000-000.H.2

Menurut Suryadi dengan semakin membesar dan kuatnya otot-otot badan, keterampilan-keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Sementara itu Yamin dan Saman menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia. Dalam hal ini, menurut mereka orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah saatnya anak lakukan. Sebagai misal, seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu untuk memaksanya untuk duduk di kursi.⁴

Dijelaskan dalam surah Al-Hajj ayat 5 yaitu:

قَعَمٍ مِّنْ ثُمَّ نَطْفَةٍ مِّنْ ثُمَّ تُرَابٍ مِّنْ خَلَقْنَاكُمْ فَإِنَّا الْبَعْثُ مِّنْ رَبِّ فِي كُنْتُمْ إِن النَّاسُ يُتَأْتِيهَا
 مُسَمًّى أَجَلٍ إِلَىٰ نَشَاءَ مَا لَا رَحْمَةٍ فِي وَنُقِرُّ لَكُمْ لَنَبِّينَ مَخْلُوقَةٍ وَغَيْرِ مَخْلُوقَةٍ مُّضْغَةٍ مِّنْ ثُمَّ عَلَا
 إِلَىٰ يَرُدُّكُمْ مِّنْ وَمِنْكُمْ يُتَوَفَّىٰ مَنْ وَمِنْكُمْ أَشَدُّكُمْ لَتَبْلُغُوا ثُمَّ طِفْلًا خُرَجُكُمْ ثُمَّ
 لَمِيهَا أَنْزَلْنَا فَإِذَا هُم مِدَّةَ الْأَرْضِ وَتَرَىٰ شَيْئًا عِلْمٍ بَعْدَ مِّنْ يَعْلَمُ لِكَيْلَا الْعُمْرُ أَرْدَل
 ۞ بِهِجِ زَوْجَ كُلِّ مِّنْ وَأَنْبَتَتْ وَرَبَّتْ أَهْتَرَتْ الْمَاءَ

Artinya: Hai manusia, jika kamu dalam keraguan tentang kebangkitan (dari kubur), Maka (ketahuilah) Sesungguhnya kami Telah menjadikan kamu dari tanah, Kemudian dari setetes mani, Kemudian dari segumpal darah, Kemudian dari segumpal daging yang Sempurna kejadiannya dan yang tidak sempurna, agar kami jelaskan kepada kamu dan kami tetapkan dalam rahim, apa yang kami kehendaki sampai waktu yang sudah ditentukan, Kemudian kami keluarkan kamu sebagai bayi, Kemudian (dengan berangsur-angsur) kamu sampailah kepada kedewasaan, dan di antara kamu ada yang diwafatkan dan (adapula) di antara kamu yang dipanjangkan umurnya sampai pikun, supaya dia tidak mengetahui lagi sesuatupun yang dahulunya Telah diketahuinya. dan kamu lihat bumi Ini kering, Kemudian apabila Telah

⁴Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), H. 90-91

*kami turunkan air di atasnya, hiduplah bumi itu dan suburlah dan menumbuhkan berbagai macam tumbuh-tumbuhan yang indah.*⁵

Banyak cara untuk mengembangkan motorik kasar anak salah satunya adalah permainan tradisional, banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional contohnya permainan petak umpet, lompat tali, benteng atau jaga tiang, engklek, gobak sodor, tikus dan kucing, dll. permainan tradisional di zaman modern seperti ini sudah jarang sekali diterapkan oleh guru di sekolah atau orang tua di rumah karena semakin berkembangnya teknologi dan banyaknya permainan-permainan di era modern saat ini.

Menurut Micbach dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosional dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa merupakan pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami manfaat elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya⁶

⁵Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan terjemah*, (Bandung:Diponegoro, 2005), H. 265.

⁶Op. Cit. H. 53-54

Ahmad yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-laki, perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya.⁷

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan motorik anak usia dini berkembang dengan syaraf serta otot, untuk itu harus dikembangkan sejak usia dini atau sejak memasuki usia taman kanak-kanak yaitu sejak usia 4 tahun sampai dengan usia 6 tahun, yaitu dengan memberikan stimulus serta rangsangan pendidikan untuk membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak serta jasmani dan rohaninya. Selain itu anak juga harus diberikan bekal untuk persiapan anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan motorik diusia tersebut adalah perkembangan dari unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang berkoordinir dengan otak untuk melakukan sesuatu. Kemampuan gerak motorik kasar adalah kemampuan duduk, berjalan, berlari, menjinjit, naik turun tangga, dan sebagainya. Oleh sebab itu perkembangan motorik kasar dapat dirangsang melalui gerakan-gerakan yang berupa permainan yang menyenangkan seperti permainan tradisional gobak sodor dan permainan tradisional bentengan.

⁷Op. Cit. H. 46

Tabel 1
Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas A1
Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung

			Item
	Indikator	Sub Indikator	
Motorik kasar	1. Meloncat	1. Meloncat menggunakan dua kaki	1
	2. Berlari	1. Berlari tanpa saling menabrak 2. Berlari cepat	1 1
	3. Menjinjit	1. Menjinjit ditempat untuk menyentuh lawan	1
	2. Berjalan	1. Berjalan tanpa keluar garis	1
	3. Koordinasi gerak tubuh	1. Melompat sambil berbalikbadan	1
	Jumlah		6

Setelah peneliti melakukan prasurvey di kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung, peneliti mendapatkan hasil dari perkembangan motorik kasar anak.

Tabel 2
Prasurvey Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung

No	Nama anak	Indikator pencapaian						KET
		1	2	3	4	5	6	
1.	AJT	MB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
2.	AA	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB
3.	ATP	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
4.	ARAP	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
5.	AK	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
6.	CBM	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7.	DR	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
8.	J	BSH	BSB	BSB	MB	BSH	BSH	BSH
9.	LFM	BB	BSH	BSH	BB	MB	BB	BB
10.	MRAS	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11.	MSR	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
12.	NAA	BB	BSH	BSH	MB	BB	BB	BB
13.	RFS	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB
14.	RS	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
15.	RHS	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
16.	RMAA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
17.	SR	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH

Sumber : Hasil prasurvey anak didik kelas A1 di Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung

Keterangan indikator motorik kasar anak:

1. Anak mampu meloncat menggunakan dua kaki dengan keseimbangan tanpa terjatuh
2. Anak mampu berlari menghindari sentuhan lawan tanpa saling menabrak teman
3. Anak mampu berlari cepat dengan baik tanpa tersentuh oleh lawan
4. Anak mampu melakukan gerakan berjinjit dengan kedua kaki ditempat untuk menyentuh lawan
5. Anak mampu berjalan mengikuti garis lapangan permainan tanpa keluar garis
6. Anak mampu melakukan gerakan melompat sambil berbalik badan dengan baik tanpa terjatuh

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperhatikan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan aspek pencapaian perkembangan dengan baik skor 50-59

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik mulai berkembang tanda-tanda awal perilaku yang ditanyakan dalam indikator skor 60-69

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik berkembang sesuai harapan tanda-tanda awal perilaku yang ditanyakan dalam indikator skor 70-79

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik berkembang sangat baik dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau lebih membudaya skor 80-100

Hasil wawancara wali kelas ibu guru yang bernama Suci Romadhoni hasil pemahaman bahwa melalui kegiatan bermain permainan tradisional gobak sodor dan bentengan ini dapat menstimulus serta mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, guru menerapkan permainan tradisional ini karena mengetahui bahwa permainan tradisional sudah mulai punah di zaman modern seperti sekarang ini padahal permainan tradisional ini sangat bermanfaat untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak tidak hanya mengembangkan motorik kasarnya saja namun juga dapat mengembangkan kognitif, kerja sama, 8 kecerdasan anak, sosial emosional anak serta masih banyak manfaat lainnya, selain itu juga permainan tradisional gobak sodor ini merupakan permainan yang asik sehingga tidak memudahkan anak untuk bosan selama melakukan permainan, guru tidak menggunakan metode apa pun namun menerapkan permainan sesuai peraturan dan langkah-langkah permainan dan pastinya diawali dengan pembukaan dan penutup sesuai RPPH yang sudah dibuat, guru juga memilih permainan gobak sodor dan bentengan ini karena permainan ini tidak harus banyak menggunakan alat-alat yg sulit didapatkan atau memerlukan biaya namun dapat menggunakan fasilitas atau alat-alat yang memang sudah ada disekolahan seperti kerayon untuk membuat lapangan gobak sodor dan ayunan atau prosotan untuk dijadikan benteng.⁸

Masalah yang penulis temukan dilapangan adalah kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak yang dikembangkan melalui permainan

⁸Hasil Wawancara Wali Kelas A1, 01 April 2019

tradisional gobak sodor dan bentengan dikarenakan usia mereka yang masih terlalu dini yakni 4-5 tahun untuk memainkan permainan gobak sodor dan bentengan, sedangkan permainan ini harus menggunakan kelincuhan yang baik serta masih ada sebagian anak yang kurang bersemangat dalam mengikuti permainan tradisional dan bentengan, dikarenakan sebagian anak terlihat belum terlalu paham dengan peraturan dan langkah-langkah permainan, namun sebagian dari mereka juga terlihat bersemangat dan mengajak untuk bermain lagi setelah permainan selesai. Dalam penelitian ini penulis ingin melihat bagaimana upaya guru dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional gobak sodor dan bentengan.

Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Penerapan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Kelas A1 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menetapkan fokus penelitian sebagai berikut : Upaya penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

”Bagaimana upaya guru menerapkan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaiman upaya guru menerapkan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar lampung .

E. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu berupa permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi peneliti

Sebagai tambahan ilmudan pengalaman dalam penelitian ini.

2) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional yang menyenangkan dan memuat anak tertarik.

3) Bagi guru dan murid

Untuk dijadikan acuan atau pertimbangan bagi guru dan untuk menambah pengetahuan tentang manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak.

F. Tinjauan Pustaka

Dalam sebuah penelitian yang berjudul “Peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional jawa” yang diteliti oleh Ni kadek arus rahmadani, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelompok B Taman Kanak-Kanak Pratiwi Trenggalek dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak meningkat dengan sangat baik dengan menggunakan permainan tradisional Jawa, yaitu permainan kucing dan tikus, dan roda gelinding⁹

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul penulis yaitu penelitian Maria Hidayati¹⁰ Arif Rahman Hakim, Soegiyanto, Soekardi¹¹ Febria Lismanto¹² Yudha Febrianta¹³ Rina Syafrida¹⁴ Adam Yahya, Agung Kurniawan,

⁹Ni Kadek Arus Rahmadani, *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 8. No. 8 Edisi 2, November 2014, H. 313.

¹⁰Maria Hidayati, “Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, Edisi (2013)

¹¹Arif Rohman Hakim, Soegiyanto, Soekardi, “Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa”, *Journal Of Physical Education And Sports* 2. (1), (2013)

¹² Febria Lismanto, “Gambaran Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau”. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 5 No. 2 (2017)

¹³ Yudha Febrianta, “Alternatif Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dengan Aktifitas Akuatik (Berenang)”. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak* Vol.2. No. 2 (2016)

¹⁴Rina Syafrida, “Kajian Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Dikota Banda Aceh”. Volume LII. Nomor 2. (2012)

Ahmad Samawi¹⁵Eka Cahya Maulidiah¹⁶Fauziah, Yusrika¹⁷Md Sutera Pratiwi
 , Dsk Pt Permiti, Luh Pt Putrini Mahadewi¹⁸Rina Syafrida¹⁹Cerika
 Rismayanti²⁰Asep Deni Gustiana²¹ Indri Yunita Suryaputri, Bung Ach Rosha,
 Dwi Anggraini²²Efri Pebriani²³Fauziah, Yusrika²⁴Mila Karmila²⁵Siti Nur
 Kholifah, Nikmatul Fadilah, Hasyim As'ari, Taufik Hidayat²⁶

Dari beberapa peneiltian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dari beberapa penelitian diatas menggunakan penelitian kuantitatif dan PTK sementara penulis menggunakan metode kualitatif dan adapun judul yang

¹⁵Rina Syafrida¹⁵Adam Yahya, Agung Kurniawan, Ahmad Samawi, "Terapi Sensori Integrasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Diatas Garis Siswa Autis" *Jurnal Ortopedagogia*, Volume 1, Nomor 4, (2015)

¹⁶Eka Cahya Maulidiah,"Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun"*Jurnal Perempuan Dan Anak*, Vol.1 No.1 (2017)

¹⁷Fauziah, Yusrika, "Gambaran Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Pada Anak Balita Di Puskesmas Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar". *SEMDI-UNAYA*(2017)

¹⁸Cerika Rismayanti, "Mengembangkan terampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulus Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani" *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9. No.1. (2013)

¹⁹Rina Syafrida, "Kajian Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Di Kota Banda Aceh". Volume III. Nomor 1, (2013)

²⁰Cerika Rismayanti, "Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulus Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktifitas Jasmani" *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9, Nomor 1 (2013)

²¹Asep Deni Gustiana, "Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan kognitif Anak Usia Dini (Study Kuasi Eksperimen Pada Kelompok B Tk Kartika Dan Tk Lab. UPI), No. 2, (2011)

²²Indri Yunita Suryaputri, Bung Ach Rosha, Dwi Anggraini, "Determinan Kemampuan Anak Berusia 2-5 Tahun: Study Kasus Di Keurahn Kebon Kelapa Bogor". *Penel Gizi Makan*, Vol. 37 No.1 (2014).

²³Efri Pebriani, "Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016".*Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi*, (2015)

²⁴Fauziah, Yusrika" Gambaran Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Pada Anak Balita Dipuskesmas Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar" *Semdi-Unaya* (2017)

²⁵Mila Karmila, " Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Geger Sunten". *Jurnal Empowerman* Volume.6 Nomor. 1 (2017)

²⁶Siti Nur Kholifah, Nikmatul Fadilah, Hasyim As'ari, Taufik Hidayat, "Perkembangan Motorik Kasar Bayi Melalui Stimulasi Ibu Dikelurahan Kemayoran Surabaya". *Jurnal Sumber Data Manusia Kesehatan* Vol.1, No.1, (2014)

menggunakan metode penelitian kualitatif sama dengan metode penelitian penulis namun judulnya berbeda untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian apakah upaya penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak kelas A1 di TK Assalam 2 sukarama Bandar Lampung dan penulis berharap dengan bermain tradisional dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak.

G. Metode Penelitian

a) Pendekatan dan prosedur penelitian

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan guna menjawab persoalan yang dihadapi. Secara umum metode penelitian diartikan “sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.²⁷

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian Kualitatif dan pengertian Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²⁸

²⁷ Sugiyono, *Metode Pendidikan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), H. 3

²⁸ *Ibid*, H.9

Penelitian kualitatif menurut Suharsimi Arikunto disebut dengan penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan dan kondisi²⁹

Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif juga mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrument kunci.³⁰

Jadi penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah serta penelitian yang tidak memanipulasi keadaan dan kondisi dimana peneliti adalah instrument kunci dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Ada beberapa prosedur penelitian kualitatif seperti yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (Sugiono) yang diterjemahkan oleh Tjephep Rehendi R. yang berjudul Analisis Data Kualitatif tahap-tahapan penelitian kualitatif itu meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membangun karakter konseptual
2. Merumuskan permasalahan penelitian

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Renika Cipta, 2002), H.117

³⁰ Sugiyono, *Proses Metode Penelitian* (Semarang: ANF Bina Karsa, 2010), H. 82

3. Pemilihan sampel dan pembatasan penelitian
4. Instrumentasi
5. Pengumpulan data
6. Analisis data
7. Matriks dan pengujian kesimpulan³¹

b) Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus, studi kasus bertujuan mengeksplorasi secara mendalam program, kejadian atau aktifitas, proses atau seorang individu atau lebih. Kasus yang diteliti terikat dengan waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara detail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu tertentu.

c) Partisipan dan tempat penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dipilih dalam penelitian ini adalah Tk Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Karena di sekolah tersebut sudah menerapkan permainan tradisional gobak sodor dan permainan tradisional bentengan.

2. Objek

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas A1 Tk Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

³¹Sugiyono, *Metode Pendidikan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), H. 3

d) Prosedur pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data upaya penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa: teknik wawancara/interview, teknik observasi, teknik dokumen.

a. Teknik Wawancara

Esterbeg mendefinisikan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikontrusikan makna dalam suatu topik, macam-macam wawancara yaitu wawancara struktur, semistruktur, dan tidak terstruktur³²

Peneliti menggunakan wawancara bebas terpimpin wawancara ini akan dilakukan untuk memawancarai guru/wali kelas untuk memperoleh data tentang bagaimana proses guru menerapkan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung

b. Observasi

³²*ibid*, h.317

Menurut Nasution observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan electron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.

Sanafiah faisal mengklasifikasikan observasi menjadi observasi berpartisipasi (participant observation), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (obvert observation dan covert observation), dan observasi yang tak berstruktur (unstructured observation).³³

Observasi dilakukan untuk mengamati proses guru menerapkan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukrame Bandar Lampung” peneliti akan mengobservasi anak murid kelas A1 dan wali kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukrame Bandar Lampung..

Observasi ini dilakukan dengan observasi partisipan. Observasi partisipan adalah observasi yang dilakukan peneliti mengikuti langsung kegiatan pembelajaran di Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukrame Bandar Lampung.

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2013), h. 310

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (live historis), ceriteia, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lainnya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lainnya.³⁴

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang nilai motorik kasar anak teknik dokumentasi juga digunakan peneliti untuk mendapatkan data-data lain yang dibutuhkan seperti data profil sekolah Taman kanak-kanak Assalam 2, RPPH, foto-foto yang meliputi keiatan pembelajaran, serta lingkungan sekitar Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

e) Prosedur analisis data

Bogdan menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.³⁵

Susan Stainback (Sugiyono), mengemukakan bahwa analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Analisis

³⁴Op. Cit. H..327

³⁵Op. Cit. H. 334

digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi.

1. Analisis sebelum lapangan

Peneliti kualitatif telah melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan focus penelitian. Namun demikian fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama dilapangan.

2. Analisis selama dilapangan model miles and huberman

Miles and Huberman (Sugiyono) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas data analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verification*.³⁶

Untuk menganalisis data, peneliti mengikuti model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. “teknik ini sendiri dari tiga alur kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan berlangsung secara bersama selama peneliti berlangsung, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (verifikasi)

³⁶Op. Cit. H. 337

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan aktifitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting adalah yang berkaitan dengan proses guru mengembangkan motorik kasar melalui permainan tradisional di Taman kanak-kanak Assalam 2 Sukarama Bandar Lampung. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak dimasukkan.

b. Display data

Display adalah kegiatan menyajikan inti pokok dari data yang ada, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara serta dokumentasi. Display data dalam penelitian ini dengan menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tampak mengabaikan data-data pendukung, yaitu yang mencakup proses pemilihan, pemuat, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Bentuk penyajian data adalah teks naratif (mengeungkapkan serta tertulis kata-kata). Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti bersifat deskriptif. Display data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

c. Menarik kesimpulan

Data yang telah dideskripsikan secara naratif kemudian disimpulkan secara sistematis, sehingga diperoleh makna data dalam bentuk tafsiran dan argumentasi kesimpulan harus selalu diverifikasi selama penelitian berlangsung.

Dalam penarikan kesimpulan, peneliti menggunakan cara berfikir induktif yaitu sebagaimana yang diungkapkan oleh Sutrisno Hadi bahwa berfikir induktif adalah berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit, lalu ditarik kesimpulan yang bersifat umum.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian sesuai dengan desain penelitian yaitu studi kasus studi kasus bertujuan mengeksplorasi secara mendalam program, kejadian atau aktifitas, proses atau seorang individu atau lebih. Kasus yang diteliti terikat dengan waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara detail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu tertentu.

f) Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan strategi triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat mengabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus

menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Dalam hal triangulasi, Susan Stainback (Sugiyono) menyatakan bahwa tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.³⁷

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku murid, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dapat dilakukan ke guru, teman murid yang bersangkutan dan orang tuanya. Data dari ketiga sumber tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), H. 330

observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

3. Triangulasi waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan dengan cara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

Triangulasi dapat juga dilakukan dengan cara mengecek hasil penelitian, dari tim peneliti lain yang diberi tugas melakukan pengumpulan data.³⁸

Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teknik untuk mendapatkan data upaya penerapan permainan tradisional untuk

³⁸*Ibid.h,373*

meningkatkan motorik kasar anak kelas A1 Taman kanak-kanak Assalam
2 Sukrame Bandar Lampung.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Ahmad yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya.³⁹

Sukirman mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah kumpulan masyarakat yang lain.⁴⁰

Subagio mendefinisikan permainan tradisioanl sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat

³⁹Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:Diva Press, 2016), H.46

⁴⁰Tuti Andriani, *Permainan Tradisioanl Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal Sosial Budaya, Vol.9, No.1, Januari-Juli 2012, H.132

umum dengan segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagio, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat di sini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.⁴¹

Dari beberapa pendapat para ahli diatas penulis simpulkan bawa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang berasal dari zaman yang sangat tua yang tumbuh hingga sekarang dalam lingkungan masyarakat dari kalangan apapun dan merupakan budaya yang harus selalu dijaga serta dilestarikan karena permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat baik untuk pertumbuhan anak perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial serta dapat mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas.

⁴¹Op. Cit. h. 46

2. Manfaat Permainan Tradisional

Manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kecerdasan intelektual
2. Mengembangkan kecerdasan emosional
3. Mengembangkan daya kreatifitas
4. Anak menjadi lebih kreatif
5. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
6. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi:
mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan spiritual anak.⁴²

Menurut hasil penelitian Kurniati dalam penelitiannya ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berintraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.⁴³

⁴²Lis Nurhayati, *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal Empowerment, Vol.1, No. 2, September 2012, H.44

⁴³Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:Diva Press, 2016), H

Sedangkan menurut Subagio, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini:

1. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada disekitar. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku adalah selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Disini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya, mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti gagaruda (pancasila lima dasar), ular naga, lompat tali, main layang-layang, bermain kelereng, dan sebagainya, mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya, sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, kasti petak umpet, tikus dan kucing, serta lain sebagainya.
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya engklek, congkak, lompat tali/spintrong, encrak/entrengan, bola bekel, tebak tebakan, dan lain-lain.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerak-gerak lainnya. Contoh permainannya antara lain bermain bola, petak umpet, tikus dan kucing, egrak, panggal, lompat tali, serta lain sebagainya.
7. Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau asir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam. Contoh permainannya adalah anjang-anjangan (main dagang-dagangan) dengan membuat minyak dari daun bunga sepatu, mie bakso terbuat dari tumbuhan parasit berwarna kuning, mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk bali,

egrang terbuat dari bambu, bola sosok menggunakan bambu, calung terbuat dari bambu, agra atau sepak takrau, yang bolanya terbuat dari rotan, dal lain-lain.

8. Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjang- anjangan (jawa barat), alek-alekan (Sumatra). Permainan tersebut mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).
9. Mengembangkan kecerdasan musical anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya ucang-ucang angge, enjot-enjotan, calung, ambil-ambilan, tari tempurung, berbalas pantun, wayang, pur-pur sadapur, dan oray-orayan.
10. Mengembangkan kecerdasan spritusl anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah hati. Bahkan ada kecendrungan, ornag yang sudah bisa melakukan permianan mengajarkan tidak scara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.⁴⁴

Menurut Micbach dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.

9. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan halus.
10. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, startegi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
11. Aspek emosidengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empeti, dan pengendalian diri.
12. Aspek bahasa merupakan pemahaman konsep-konsep nilai.
13. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
14. Aspek spiritual, permainan tradisioanal dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
15. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami manfaat elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

⁴⁴*Ibid.* h 49-52

16. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya⁴⁵

Jadi manfaat permainan tradisional adalah untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan daya kreatifitas, anak menjadi lebih kreatif bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak, serta dapat mengembangkan 8 kecerdasan yang dimiliki setiap anak serta dapat mengembangkan 6 aspek yang harus dikembangkan terhadap anak usia dini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek bahasa, aspek sosial dan aspek spiritual atau agama.

3. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, visual-spasial, musical, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya.⁴⁶

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling

⁴⁵*Ibid.* h 53

⁴⁶Lis Nurhayati, *Peran Permainan Tradisional, Dalam Pemelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal Empowerment, Vol 1, No 2 September 2012, H. 39-40

membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.⁴⁷

Sementara itu menurut nugroho, banyak sekali nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainan atau dalam tembang ataupun syair lagunya, misalnya ada tembang yang mempunyai nasehat tertentu. Apabila dijabarkan lebih lanjut, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut

1. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpa ataupun suit. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2. Nilai pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sipat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.

3. Nilai kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak dapat menyembunyikan kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Di samping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan ketika dewasa kelak.

4. Nilai keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional menuntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan pemainnya.

5. Nilai kesehatan

⁴⁷Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), H.59

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan undur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

6. Nilai persatuan
permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.
7. Nilai moral
Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Dengan adanya pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.⁴⁸

4. Jenis Permainan Tradisional

a. Permainan gobak sodor

Gobak sodor, gobak, galah asin, atau galasin adalah permainan tradisional asli Indonesia merupakan permainan grup yang terdiri atas dua kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang. Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada, atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian diberi tanda dengan kapur tulis. Kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan terbagi 2, yaitu anggota yang menjaga menggaris batas horizontal dan garis batas vertikal.⁴⁹

⁴⁸ *Ibid*, h.54-57

⁴⁹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), H. 161.

Menurut Husni permainan hadang/gobak sodor adalah suatu permainan yang tradisional yang terdapat diberbagai provinsi seperti dipulau jawa disebut gobak sodor, Jakarta disebut galah asin, Sumatra utara disebut margalah, Sulawesi selatan disebut Massallo dan Bengkulu disebut Hadang. Permainan tradisional satu ini juga dimainkan dinegara lain yang melatih berbagai kecakapan keterampilan pada diri anak terutama untuk fisik tubuh anak. Misalnya kelincahan, kecepatan dan gerak reflek pada anak, tentu saja kekompakan tidak luput pada permainan ini.⁵⁰

Menurut Ariyanti gobak sodor merupakan permainan yang dilakukan dalam sebuah arena bujur sangkar yang dibatasi dengan garis kapur, terdiri dari dua team dengan masing-masing tiga orang penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena (“the door”) dan anggota team penjaga akan mencegahnya, jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.⁵¹

Jadi dapat disimpulkan permainan gobak sodor adalah permainan tradisional asli Indonesia yang terdapat diberbagai provinsi di Indonesia yang terdiri dari dua team yang masing-masing team terdiri

⁵⁰Razali, *Pengaruh Latihan Hadang Terhadap Kelincahan Dan Kecepatan Lari*, Jurnal Sport Pedagogy, Vol. 5. No. 1 April 2015, H. 42

⁵¹Ifaristiasandraekayati, “*Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Pada Anak Usia Dini*”, *Didaktika*, Vol.13 No.3, Desember, 2015, 4

dari 3-5 orang dan biasanya di lakukan di lapangan terbuka yang dibatasi dengan garis kapur dengan ukuran 9 x 4 meter yang dibagi menjadi 6 bagian dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena (“the door”) dan anggota team penjaga akan mencegahnya, jika pemain tersentuh penjaga maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga, dan permainan dinyatakan menang apabila meraih kemenangan terbanyak pada waktu permainan yang ditentukan.

1. Alat Yang Digunakan

Dalam permainan gobak sodor tidak ada alat khusus yang digunakan, anak-anak hanya menggambar garis dengan kapur tulis, pecahan genteng atau dapat juga menggambar garis lapangan diatas pasir menggunakan kayu atau menggunakan telapak kaki, untuk menulis atau membuat acuan garis dalam permainan.

2. Tempat Bermain

Permainan ini harus dimainkan ditempat yang luas seperti lapangan dan halaman rumah atau dipasir pinggir pantai, kemudian untuk peserta didik di sekolah permainan gobak sodor ini juga dapat dimainkan di halaman kelas atau dapat juga di dalam ruangan kelas yang luas yang muat untuk membuat acuan garis permainan gobak sodor, dan juga dapat dilakukan ditempat-tempat luas lainnya.

3. Jumlah Permainan

Jumlah pemain harus genap, antara 6-10 anak, kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok jaga dan kelompok serang. Jadi, setiap kelompok beranggotakan 3-10 anak. Gobak sodor biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, karena permainan ini menguras banyak tenaga. Namun kadang-kadang anak perempuan juga memainkannya asal kedua tim harus mempunyai komposisi pemain yang seimbang, baik jenis kelamin maupun umurnya. Hal ini untuk menghindari timpang kekuatan yang sangat mencolok pada salah satu kelompok.

Permainan gobak sodor terdiri dari dua kelompok satu kelompok penjaga garis sodor, satu lagi kelompok pemain yang harus melewati garis sodor atau satu kelompok penjaga dan satu kelompok lawan, Setiap kelompok terdiri dari lebih dari 3 pemain atau disesuaikan dengan jumlah peserta.

4. Cara Bermain

- a. Sebelum bermain, perlu dibuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segiempat yang kemudian dibagi menjadi 6 bagian. Buatlah garis ditengah lapangan yang memotong keempat persegi panjang tersebut sebagai tempat atau jalan kapten(sodor)
- b. Membagi para peserta menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri atas 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta.

Satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan kelompok lainnya akan menjadi lawan. Penentuan kelompok jaga dan kelompok lawan biasanya dilakukan dengan suten oleh kapten.

- c. Kelompok yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal (kapten). Penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Pemain yang menjaga garis horizontal bisa bergerak ke kanan dan ke kiri. Bagi yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal yang terletak ditengah lapangan. Pergerakan pemain yang menjaga garis vertikal bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya. Sedangkan tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal tanpa tersentuh oleh tim jaga.⁵²

Permianan gobak sodor terdiri dari dua tim sebanyak 5 orang pemain dan 3 cadangan. Pemain yang menjadi penjaga diharuskan menjaga satu orang pemain lawan, dan yang bertugas pada garis tengah area permainan mengatur semua pergerakan lawan (mengepung lawan) permainan dinyatakan

⁵²Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:Diva Press, 2016), H. 162-165.

selesai atau berganti jaga pada saat pemain yang menjaga menyentuh anggota tubuh pemain lawan atau sebaliknya. Setiap game di batasi oleh waktu dan babak permainan, waktu permainan tergantung dari juri/wasit yang memimpinnya atau kesepakatan antar pemain. Permainan dinyatakan menang apabila meraih kemenangan terbanyak pada waktu permainan yang ditentukan.⁵³

Jadi cara bermainan permainan gobak sodor adalah Sebelum bermain pemain perlu dibuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segiempat yang kemudian dibagi menjadi 6 bagian kemudian membagi para peserta menjadi dua kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 dan juga memiliki 3 pemain cadangan satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan kelompok lainnya akan menjadi lawan, Pemain yang menjadi penjaga diharuskan menjaga satu orang pemain lawan, dan yang bertugas pada garis tengah area permainan mengatur semua pergerakan lawan (mengepung lawan) pergerakan pemain yang menjaga garis vertikal bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya. Sedangkan tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris

⁵³Op,Cit , H. 42

awal tanpa tersentuh oleh tim jaga. Permainan dinyatakan menang apabila meraih kemenangan terbanyak pada waktu permainan yang ditentukan.

5. Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam permainan gobak sodor, selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat belajar kerja sama yang kompak antara satu penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kungkungan, permainan ini sangat menarik, seru, dan juga menyenangkan, namun untuk dapat memenangkan permainan ini tentu tidak mudah, karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin, untuk itu diperlukan ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan⁵⁴

Permainan gobak sodor ini juga dapat mengembangkan motorik kasar anak karena dalam permainan ini banyak gerakan dasar yang dilakukan anak seperti berlari dan melompat bahkan permainan tradisional gobak sodor ini juga dapat mengembangkan kecerdasan sosial emosional, kognitif serta kerja sama.

6. Kelebihan dan kekurangan

Permainan tradisional gobak sodor memiliki kelebihan dan kekurangan ada pun kelebihan dari permainan gobak

⁵⁴Op. Cit. H. 162-165.

sodor adalah biaya yang diperlukan ringan karena peralatan yang digunakan secara tradisional seperti pecahan genting, bata atau kapur. Permainan gobak sodor ini juga dapat mengembangkan motorik kasar anak karena dalam permainan ini banyak gerakan dasar yang dilakukan anak seperti berlari dan melompat bahkan permainan tradisional gobak sodor ini juga dapat mengembangkan kecerdasan sosial. Sedangkan kekurangannya adalah bahwa permainan ini membutuhkan lahan yang luas sehingga bagi lembaga yang memiliki lahan yang sempit, maka harus mencari tempat diluar yang memungkinkan untuk dilaksanakannya permainan tradisional gobak sodor tersebut⁵⁵

Jadi kelebihan permainan gobak sodor juga dapat melatih emosional anak ketika saat menjadi penjaga atau pun saat menjadi lawan serta dapat meningkatkan kerja sama anak saat menjadi satu team, serta menambah kekuatan fisik maupun rohani anak.

Sedangkan kelemahan permainan gobak sodor adalah permainan yang tidak kondusif atau ada sebagian anak yang tidak mau mengikuti aturan permainan.

b. Permainan benteng atau jaga tiang

Permainan benteng atau jaga tiang adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing grup memiliki suatu tempat

⁵⁵Litaerdiana, ” Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Sikap Kooperatif Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo”, *Jurnal Pedagogi*, Vol.2 No 3, Agustus, 2016, h.12.

sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar yang disebut “benteng”.⁵⁶

Permainan bentengan adalah salah satu permainan asli rakyat Indonesia yang perlu dibina dan dilestarikan, mengingat dalam permainan tersebut mengandung unsure positif dalam membentuk gerak dasar diantaranya adalah berlari, berjalan, menghindar, gerak memutar dan menangkap.⁵⁷

Sedangkan menurut Sudinar Permainan bentengan adalah permainan tradisional yang berkembang diberbagai daerah Indonesia dengan berbagai nama seperti “Main benten” di provinsi Lampung, “Merebut benteng” di provinsi Jambi, “Tawanan di provinsi Kalimantan Tengah, Dan “Benteng di DKI Jakarta⁵⁸

Jadi permainan bentengan adalah permainan tradisional asli Indonesia yang dengan berbagai nama di setiap daerah Indonesia yang perlu dibina dan dilestarikan kerna dalam permainan ini mengandung banyal unsur positif dalam membentuk gerak dasar anak, dan permianan ini dimainkan oleh dua grup yang masing-masing grup memiliki satu buah markas sebagai benteng.

⁵⁶Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:Diva Press, 2016), H. 86-87.

⁵⁷Yulingga Nanda Hanief, Sugito, *Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisisonal*, Jurnal Sport, Vol.1, No.1, November 2015, H. 69-70

⁵⁸ Ukasyah Q.A.P, Irfansyah, *Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan System Motorik Anak*, Jurnal Sosiologi, Vol.14, No.2, Agaustus 2015, H.128

a. Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tiang atau pohon.

Yang digunakan sebagai benteng masing-masing team, guru juga bisa menggunakan jam atau stop watch untuk menghitung waktu permainan.

b. Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan area yang luas. Sangat cocok dimainkan di lapangan atau halaman rumah. Jika dilingkungan sekolah guru juga bisa melakukannya di halaman sekolah atau lapangan upacara tempat/lapangan, bentuk persegi panjang, ukuran 50 m X 50 m, daerah benteng berbentuk lingkaran berdiameter 3 meter. Lingkaran tersebut dengan jarak 10 meter dari garis belakang dan garis samping. Lapangan ditandai dengan garis selebar 5 cm. sedangkan daerah tawanan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 meter x 1 meter.⁵⁹

c. Jumlah pemain

Permainan benteng biasanya diikuti oleh empat sampai delapan anak atau lebih yang kemudian akan dibagi menjadi dua kelompok, disesuaikan dengan kesepakatan bersama berapa banyak jumlah pemain dan luasnya lokasi atau tempat bermain.

⁵⁹Op. Cit. H. 70.

d. Cara bermain

- a) Permainan bentengan terdiri atas 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4 sampai 6 pemain. Atau boleh juga dilakukan menyesuaikan jumlah anak yang ada, serta tempat yang digunakan.
- b) Permainan benteng dilakukan dengan menjaga benteng yang berbentuk tonggak tiang kayu atau bambu, dapat juga menggunakan pohon hidup. Tonggak dijadikan sebagai benteng masing-masing kelompok.
- c) Pemain bentengan yang keluar dari dianggap menyerbu terlebih dahulu. Pemain ini apabila dikejar oleh musuh dan tersentuh tangan oleh musuh dianggap tertangkap. Pemain yang tertangkap ditempatkan tawanan (tempat yang sudah ditentukan sebelum permainan dimulai, biasanya 2 meter sebelah kanan atau kiri dibenteng).
- d) Pemain ini dapat kembali mempertahankan bentengnya apabila telah diselamatkan temannya dengan cara menyentuh tangan atau bagian tubuhnya.
- e) Kelompok pemain dinyatakan mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng musuh. Berakhirnya permainan ditentukan oleh kesepakatan para pemainnya. Kelompok yang kalah akanmendapatkan hukuman, yaitu menggendong kelompok

yang menang dari benteng satu ke benteng lainnya, jumlah gendongan tergantung kesepakatan.⁶⁰

Sedangkan menurut Fullerton cara bermain bentengan adalah

- a) Pemain dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah pemain minimal empat orang jumlah pemain maksimal tidak ditentukan asalkan tiap kelompok memiliki jumlah yang sama
- b) Kedua kelompok kemudian akan memiliki sebuah objek sebagai benteng yang harus mereka lindungi dengan jarak antar benteng 6 sampai dengan 10 meter
- c) Tugas dari tiap kelompok adalah merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.
- d) Benteng-benteng ini dianggap berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain
- e) Pemain yang berada diluar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap
- f) Pemain harus memperbaharui kekuatannya dengan kembali ke benteng
- g) Pemain yang tertangkap oleh lawan, akan ditawan di benteng milik lawan baru dapat dibebaskan jika ada pemain dari grup yang sama menyentuhnya⁶¹

⁶⁰Op. Cit. H. 87-89

⁶¹ Ukasyah Q.A.P, Irfansyah, *Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan System Motorik Anak*, Jurnal Sosiologi, Vol.14, No.2, Agustus 2015, H. 128-129

e. Manfaat

Permainan benteng melatih keterampilan fisik motorik anak. Anak berlari kesana kemari, menghindar dari kejaran musuh, melompat dan lainnya, adalah aktivitas untuk melatih keterampilan motorik kasar. Selain itu, permainan ini bisa menjadi media anak untuk bersosialisasi karena dimainkan secara bersama-sama. Permainan tradisional secara berkelompok dapat berpeluang mengembangkan emos dan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari komunikasi dan interaksi yang terjalin ketika mengikuti permainan. Semua anak berperan secara aktif dalam menyukseskan permainan.

Anak dapat belajar menghargai orang lain dan aturan adalah menang dapat menjadi peluang untuk mengembangkan aspek tersebut. Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan anak dalam bekerja sama. Pemain harus dapat bekerja sama dalam menjaga benteng. Memata matai musuh, menangkap musuh, menduduki benteng lawan. Pemain harus mampu menyesuaikan dengan kondisi kelompok, bisa merempati dengan kelebihan atau kekurangan teman maupun lawan mainnya. Permainan ini juga mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas. Para pemain harus mampu menaati peraturan, sportif mengakui kelompok lawan yang menang, dan ia harus bersedia

menjadi tawanan kelompok lawan apabila tertangkap oleh pemain lawan. Dengan gerakan-gerakan yang lincah, tentu saja permainan ini mengembangkan, meningkatkan, dan menyehatkan motorik kasar anak.⁶²

Jadi manfaat permainan bentengan adalah untuk melatih keterampilan fisik motorik anak ketika anak bergerak lincah berlari kesana kemari, serta sebagai media anak untuk bersosialisasi karena dimainkan secara bersama-sama, serta melatih kemampuan anak dalam bekerja sama karena permainan ini merupakan permainan berkelompok, anak juga dapat belajar menghargai orang lain dan aturan adalah menang dapat menjadi peluang untuk mengembangkan aspek tersebut.

B. Perkembangan Motorik Kasar Anak

1. Pengertian Motorik Kasar Anak

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar dan keras Laure E. Berk, menjelaskan bahwa semakin anak menjadi dewasa semakin kuat tubuhnya, gaya geraknya sudah berbeda. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot menjadi semakin membesar dan menguat.

Menurut Suryadi dengan semakin membesar dan kuatnya otot-otot badan, keterampilan-keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.

⁶²Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:Diva Press, 2016), H. 90-91

Sementara itu Yamin dan Saman menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia. Dalam hal ini, menurut mereka orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah saatnya anak lakukan. Sebagai missal, seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu untuk memaksanya untuk duduk di kursi.⁶³

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar (*big muscle*) atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan. Contoh, kemampuan duduk, berjalan, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya.⁶⁴

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melocat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya.⁶⁵

Jadi perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar (*big muscle*) yang membutuhkan koordinasi sebagian besar atau seluruh anggota tubuh anak yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contoh, kemampuan duduk, berjalan, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya dan dengan semakin membesar dan kuatnya otot-otot badan, keterampilan-keterampilan baru

⁶³ *Ibid*, H.24.

⁶⁴ Aap Rohendi, Laurens Seba, *Perkembangan Motorik Pengantar Teori Dan Implikasinya Dalam Belajar*, (Bandung:Alfabeta, 2017), H. 119

⁶⁵ Venyiswantiningtyas, Intanprastihastariwijaya, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan", *Jurnal Venus*, Vol.1 No.3, Oktober, 2015, h. 249.

selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks, jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah saatnya anak lakukan.

2. Kegiatan-Kegiatan Yang Harus Dilakukan Oleh Orang Tua Maupun Guru Dalam Merangsang Perkembangan Motorik Anak

Untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak, orang tua maupun guru, dapat melakukan kegiatan-kegiatan berikut ini. Yang harus dipahami, kegiatan tersebut bukan merupakan daftar lengkap kemampuan motorik kasar, bukan pula urutan kemampuan, meskipun satu kemampuan mungkin mendahului kemampuan yang lain, namun kegiatan ini merupakan sampel perilaku motorik kasar yang penting dikuasai anak-anak diusia 5 tahun. Para orang tua atau pendidik harus melakukan beberapa kegiatan-kegiatan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan motorik anak.

Beberapa kegiatan tersebut antara lain menurut Beaty

a. Berjalan

Kebanyakan anak usia tiga tahun dapat berjalan halnya seperti orang dewasa, mereka tidak lagi merangkak seperti diusia dua tahun, dan mereka telah bias berjalan tanpa perlu lagi mengamati kaki mereka atau menyeimbangkan dengan tangan mereka. Terkadang mereka jatuh dipermukaan, tapi hal tersebut tidak membuatnya terlalu sakit. Keseimbangan dalam usia tiga tahun sudah cukup baik, sehingga mereka bisa berjalan seperti orang dewasa.

Usia empat tahun merupakan usia penuh kegembiraan dan ekspansif bagi anak. Dalam usia ini mereka dapat mengontrol tubuh mereka dan bersenang-senang. Anak usia 4 tahu bisa berjalan dengan mantap dalam banyak cara, maju, mundur, ke samping, atau berjalan bersama. Mereka bisa berjalan mengitari garis melingkar untuk pertama kalinya, tanpa kehilangan keseimbangan.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat yang selalu ingin mencoba hal-hal yang ingin ia ketahui, sama halnya dengan rasa ingin tahu bagaimana agar ia bisa berjalan, meskipun berkali-kali terjatuh anak akan selalu ingin mencoba lagi dan lagi, Untuk itu orang tua harus selalu menstimulus serta melatih anak berjalan agar otot-otot kaki serta motorik kasar anak berkembang.

b. Berlari

Anak-anak seperti tidak ada lelahnya, berlari kesana kemari dengan penuh kesenangan dan kegembiraan. Anak usia 3 tahun dapat berlari lebih baik dari pada usia sebelumnya. Kaki mereka sekarang elbih panjang dan lebih terkoordinasi dalam gerakan mereka. Namun demikian, anak-anak usia 3 tahun belum dapat mengontrol sepenuhnya kemampuan ini.

Dalam usia 4 tahun anak sudah menjadi pelari yang baik. Gerakan mereka kuat, efisien, dan cepat. Mereka bisa memulai dan berhenti tanpa kesulitan, dan mereka ingin menjangkau yang lebih luas lagi.

Dalam usia ini orang tua dan guru harus memberikan kesempatan ruang dan waktu bagi anak untuk berlari.

Anak usia 5 tahun mengalami lonjakan yang tinggi, terutama dalam pertumbuhan kaki mereka. Mereka merupakan pelari yang lebih matang dari pada anak yang usia 4 tahun. Kecepatan dan control mereka meningkat, dan mereka jarang jatuh dipermukaan yang tidak seperti halnya anak usia 4 tahun. Dalam usia 5 tahun, banyak anak menyukai permainan yang menguji kemampuan mereka. Tak jarang, lomba lari dengan teman sebayanya menjadi permainan yang menyenangkan bagi anak usia 5 tahun, yang terkadang dilakukan berulang-ulang.

Ketika anak sudah mampu berjalan serta keseimbangan berjalan sudah baik selanjutnya anak akan mencoba lagi hal yang baru yaitu berlari, mereka terlihat seperti tidak pernah kehabisan energy ketika berlari kesana kemari dengan teman-temannya, hal ini merupakan salah satu perkembangan kematangan otot kaki anak. Orang tua tidak perlu melarang anak untuk melakukan aktifitas atau kebiasaan anak yang satu ini akan tetapi harus selalu dalam pengawasan orang tua.

c. Melompat

Melompat merupakan tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan dua kaki menurut Beaty

Kemampuan melompat mempunyai 3 bagian, yaitu : menjauhi bumi, terbang, dan mendarat. Yang harus diperhatikan, untuk kegiatan

melompat sebaiknya dilakukan ditempat yang aman, tidak dekat dengan benda-benda yang berbahaya seperti batu, bangunan, dan lainnya untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan.

Beberapa anak menjadi pelompat yang handal diusia 3 tahun namun beberapa anak tidak dapat melakukannya, yang sebaiknya tidak boleh dipaksakan. Anak 3 tahun bagaimanapun juga mempunyai kaki yang semakin panjang dan sudah terkoordinasi. Jika mereka tidak terlalu berat (kegemukan), kebanyakan sudah dapat melompat dengan beberapa dorongan dan latihan.

Anak usia 4 tahun lebih terampil melompat. Pada usia ini kebanyakan anak bisa melakukan berbagai lompatan, seperti melewati benda yang ada disekitarnya. Pada usia 5 tahun, seperti yang anda duga, anak bisa melompat lebih tinggi dan jauh jika mereka telah berlatih.

Pendidik dan orang tua juga Harus selalu melatih anak dalam melompat tidak harus hanya dengan melakukan gerakan meloncat yang monoton saja karena hal ini akan membuat anak bosan namun orang tua dan guru harus bisa menciptakan permainan yang dapat membuat anak semangat dalam melakukan kegiatan melompat, banyak sekali permainan-permainan yang sudah tidak asing lagi kita dengar dan kita lihat yang permainannya itu banyak melakukan aktifitas melompat seperti permainan lompat tali, engklek, balap karung, gobak sodor dll.

d. Meloncat

Menurut Beaty meloncat merupakan kemampuan melambung “melambung” motorik kasar dimana seorang anak melompat menjauhi lantai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama. Apabila melompat menggunakan dua kaki secara bersamaan, maka meloncat menggunakan kaki yang bergantian saat menjauhi bumi dan mendarat

Dalam kegiatan meloncat, anak membutuhkan kemampuan menyeimbangkan sebelum mereka dapat melakukannya dengan baik. Mereka juga membutuhkan kaki yang panjang dan kuat untuk melompat pertama kalinya. Hal ini artinya, tidak semua anak-anak bisa melakukan kegiatan meloncat dalam usia 3 tahun, dan mungkin sampai usia 3,5 tahun.

Kenyataannya, hemay Beaty, meloncat bagi kebanyakan anak belum berkembang dengan baik sebelum mereka memasuki usia 4 tahun.

e. Mendaki atau memanjat

Mendaki melibatkan penggunaan lengan dan kaki. Banyak anak usia 3-4 tahun suka mendaki berbagai benda seperti tangga, tiang, pohon, perosotan, dan sebagainya. Untuk mendaki atau memanjat, dibutuhkan keberanian, kekuatan, serta koordinasi yang baik untuk memanjat dengan sukses. Sebenarnya, banyak anak-anak yang menguasai kemampuan ini jika memang ia diberi kesempatan oleh orang tua atau guru.

Namun demikian kita sebagai orang tua, sebaiknya mempertimbangkan faktor keselamatan anak. Karena jatuh merupakan perhatian utama dalam memanjat. Oleh karenanya, jangan paksa anak melakukan sesuatu yang ia tidak mau. Namun demikian, kita dapat mendorong mereka untuk membantu anak-anak yang lain yang ingin memanjat. Yang harus dipahami, tidak semua anak menguasai kemampuan memanjat, yang tentu saja hal ini dapat dimaklumi.

Hal semacam ini sudah biasa dilakukan oleh anak usia dini tidak hanya aktifitas anak di rumah namun di sekolah pun anak tidak jarang melakukan aktifitas satu ini yaitu mendaki atau memanjat, para orang tua dan pendidik tidak perlu terkejut dan melarang ketika anak mencoba untuk memanjat trails, pagar, pintu dll, karena ketika kita mencoba untuk melarang anak maka keinginan dan rasa ingin tahu anak semakin tinggi oleh karena itu biarkan saja anak mendaki/ memanjat agar koordinasi, kekuatan serta keberanian anak semakin baik namun harus selalu dalam pengawasan orang tua.

f. Melempar, menangkap, dan menendang bola

Bermain dengan bola bagi kebanyakan anak, terutama anak laki-laki sangatlah menyenangkan. Kemampuan melempar, menangkap, ataupun menendang bola memang tidak semudah yang kita bayangkan, semuanya harus dibarengi dengan latihan dan dorongan dari orang tua.

a) Melempar

Melempar dan menangkap merupakan dua kemampuan motorik kasar tubuh bagian atas yang penting. Melempar muncul terlebih dahulu, sebelum anak bisa menangkap. Ada beberapa cara untuk melempar, seperti mengayun ke atas, mengayun kebawah, melempar dari samping, baik dilakukan oleh satu tangan ataupun dua tangan.

b) Menangkap

Karena menangkap bola lebih sulit dari pada melempar, maka hal ini berkembang belakangan setelah anak mampu melempar dengan baik. Menangkap terlihat sulit bagi anak karena selain harus mempunyai kematangan tubuh bagian atas, anak-anak juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk melacak bola yang dilemparkan dan menangkapnya dengan tangan mereka.

Selain latihan, kemampuan menangkap bola ini juga membutuhkan kematangan system syaraf. Anak diminta merespon benda bergerak dengan kecepatan beragam. Waktu meresponnya jauh lebih lambat dibandingkan dengan anak yang lebih tua atau orang dewasa. Bahkan ketika anak terlihat sudah siap menangkap bola dengan tangannya, ia mungkin tidak bisa menangkapnya tepat waktu, yang akhirnya ia tidak bisa menangkap bola tersebut. Bahkan beberapa anak terlihat ketakutan ketika hendak mau menangkap bola.

c) Menendang

Selain melempar dan menangkap bola, kegiatannya lainnya yang berhubungan dengan "bola" adalah menendang bola. Pada awalnya, menendang sebuah bola dengan tungkai dan kaki tidak semudah kelihatannya. Hal ini karena anak-anak membutuhkan kemampuan dalam menyeimbangkan dan koordinasi mata dengan kaki untuk menendang bola. Aktivitas melempar, menangkap menendang bola biasanya menjadi satu kesatuan apabila beberapa anak bermain dengan bola di halaman rumah.⁶⁶

3. Manfaat Perkembangan Motorik Kasar

Sujiono menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak lainnya, yaitu fisiologi anak, perkembangan sosial emosional anak dan perkembangan kognitif anak.

- a. Pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan fisiologi yaitu dengan bergerak dan berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya, dan juga dapat menstimulasi semua proses fisiologi anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernafasannya.
- b. Pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan sosial emosional yaitu dengan kemampuan motorik kasar yang baik maka anak akan mempunyai rasa percaya diri yang besar, dan lingkungan

⁶⁶Novi Mulyani, *perkembangan dasar anak usia dini*, (Yogyakarta: gaya media, 2018), H.25-30.

teman-temannya juga akan menerima anak tersebut, sehingga anak akan mudah bersosial dengan temannya dengan rasa percaya diri yang besar yang dimilikinya.

- c. Pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan kognitif yaitu dengan aktifitas fisik yang dilakukan anak akan meningkatkan rasa ingin tau anak terhadap benda-benda yang dijumpai anak

Keterampilan motorik kasar anak juga dapat menumbuhkan kreatifitas dan imajinasi anak, dan gerakan-gerakan yang dilakukan akan bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan kiri menjadi seimbang.⁶⁷

Menurut Sage pentingnya motorik kasa anak adalah sebagai salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak, bahwa kemampuan motorik kasar anak adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa kanak-kanak, kemampuan ini menjadi pondasi untuk melakukan berbagai tugas, kemampuan dalam melakukan sesuatu dipelajari melalui berbagai praktek dan bergantung pada kemampuan yang mendasar, seperti keseimbangan.⁶⁸

Manfaat perkembangan motorik kasar anak dapat membantu mempersiapkan kesiapan anak menghadapi permasalahan hidup yang

⁶⁷Venyiswantiningtyas,Intanprastihastariwijaya, “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan*”, *Jurnal Vinus*, Vol.1 No.3, Oktober, 2015, h. 249.

⁶⁸Mariahidayati,”*Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*”,*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7,April,2013,198.

akan dihadapi pada masa yang akan datang terutama yang berhubungan dengan keseimbangan dan koordinasi.⁶⁹

Jadi manfaat perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah untuk mengembangkan perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak dan perkembangan kognitif anak serta untuk membantu mempersiapkan kesiapan anak dalam menghadapi permasalahan hidup yang akan datang serta dapat menstimulus berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa kanak-kanak juga dapat menumbuhkan kreatifitas dan imajinasi anak, dan gerakan-gerakan yang dilakukan akan bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan kiri menjadi seimbang.

4. Kemampuan Gerak Motorik Kasar Anak

a. Kemampuan gerak lokomotor

Gerak lokomotor merupakan kemampuan individu untuk berpindah dari posisi semula ke posisi yang lain atau tempat lainnya.

b. Kemampuan gerak non lokomotor

Gerak non lokomotor merupakan gerak yang tidak berpindah tempat atau landasan atau juga dapat disebut sebagai gerak stabilisasi seorang individu.

c. Kemampuan gerak manipulatif

⁶⁹Febrialismanto, “Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 5-4 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau, Jurnal Pesona Dasar, Vol.5 No.2, Oktober 2017, H.2

Gerak manipulatif merupakan gerak yang memberikan gaya pada objek atau menerima gaya dari objek tersebut seperti menangkap; melempar, dan memukul.

Keseimbangan dan koordinasi merupakan indikasi pada motorik, kondisi keseimbangan dan koordinasi yang baik menandakan bahwa motorik pada seorang individu baik dan sebaliknya apabila keseimbangan dan koordinasi pada seorang individu tidak berfungsi sebagaimana mestinya menandakan bahwa motorik pada seorang individu tersebut tidak baik pula. Pada motorik kasar ditandai dengan penggunaan otot-otot besar untuk melakukan kegiatan. Kegiatan tersebut seperti berlari, melompat, bermain bola, berdiri, memanjat, dan lainnya. Perkembangan motorik kasar anak dapat membantu mempersiapkan kesiapan anak menghadapi permasalahan hidup yang akan dihadapinya pada masa yang akan datang terutama yang berhubungan dengan keseimbangan dan koordinasi.⁷⁰

Gillahue membagi kemampuan motorik kasar dalam tiga kategori

- a. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.
- b. Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan

⁷⁰ *Ibid.*

menarik, jalan di tempat, loncat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

- c. Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan, atau menggiring bola.

Jadi kemampuan gerak motorik kasar anak adalah kemampuan gerak lokomotor, kemampuan gerak non-lokomotor, dan kemampuan gerak manipulatif. Kemampuan gerak lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu posisi atau tempat ke posisi atau tempat lainnya seperti berlari, berjalan, meloncat, melompat dll. Kemudian kemampuan gerak non-lokomotor adalah kemampuan gerak tubuh tanpa berpindah tempat seperti berdiri, jalan ditempat, menekukkan kaki dll. Sedangkan gerak manipulatif adalah gerak yang memberikan atau menerima gaya dari objek lain seperti melempar, menerima.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, Maria. (2013). "Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak". *Junal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7, 195-200.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Pess.
- Ramadani, Nka. (2014). "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 8, (8),
- Sugiyono. 2013. *Metode Pendidikan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi . 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Proses Metode Penelitian*. Semarang: Anf Bina Karsa.
- Miles,Dkk. 1992. *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Ui –Press.
- Andriani, Tuti. (2012) "Permainan Tradisioanl Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Sosial Budaya*. 9, (1), 112-136.
- Nurhayati, Lis. (2012) " Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". *Jurnal Empowerment*. 1. (2), 39-48.
- Razali. (2015). "Pengaruh Latihan Hadang Terhadap Kelincahan Dan Kecepatan Lari". *Jurnal Sport Pedagogy*. 5, (1),

- Ekayati, Irs. (2015) “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Pada Anak Usia Dini”. *Didaktika*. 13, (3), 1-10.
- Sugito, Ynh. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisisonal. *Jurnal Sport*. 1, (1), 60-73.
- Ukasyah Q.A.P, Irfansyah. (2015). Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan System Motorik Anak, *Jurnal Sosiologi*, 14, (2) , 124-140.
- Erdiana, Lita. (2016). ” Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Sikap Kooperatif Anak Tk *Kelompok B* Di Kecamatan Sidoarjo”, *Jurnal Pedagogi*. 2, (3), 9-17.
- Aap Rohendi, Laurens Seba. 2017. *Perkembangan Motorik Pengantar Teori Dan Implikasinya Dalam Belajar*. Bandung:Alfabeta.
- Venyiswantiningtyas, Intanprastihastariwijaya. (2015). “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan”, *Jurnal Vinus*. 1. (3), 249-251.
- Novi Mulyani. 2018. *perkembangan dasar anak usia dini*. Yogyakarta: gaya media.
- Lismanto, Febria. (2017). “Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 5-4 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau”. *Jurnal Pesona Dasar*. 5, (2), 1-14.